NO OFICIAL

REGLAS Y PAUTAS DE TORNEO

VERSION 2.0

SUMARIO - ENERO 2024

Este documento representa la versión más reciente de las Reglas y Directrices de Torneos (TRG) de Ghost Galaxy para el juego KeyForge. Todos los eventos oficiales de KeyForge deben ser oficiados de acuerdo con estas reglas y directrices.

RESUMEN DE CAMBIOS
El texto nuevo en este documento aparece en rojo.

Un resumen de los cambios sigue a continuación:
• Todos los juegos están cronometrados a 45 minutos, incluyendo cada juego de una partida final.
• Los formatos previamente conocidos como Arconte Sellado y Alianza Sellada se han fusionado en un solo formato llamado simplemente **Sellado**, y sus reglas han sido actualizadas.
• La lista de restricciones de Alianza ha sido actualizada.

Versiones documentales:

V 1.0 Creación del documento.
V 1.1 Formato y modificaciones de estilo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 3

DEFINICIONES 3

ESTRUCTURA DEL EVENTO 3

EVENTO 3

TORNEO 3

FORMATO OFICIAL 3

JUEGO 3

REGLAS Y DIRECTRICES 3

REGLAS DEL JUEGO 3

COMPONENTES DEL JUEGO 3

ESTADO DEL JUEGO 3

REGLAMENTO MAESTRO DE KEYFORGE 3

ÁREA DE JUEGO 3

RONDA 3

PARTIDA 3

ROLES EN UN EVENTO DE KEYFORGE 3

PARTICIPANTE 3

ORGANIZADOR DEL EVENTO (TAMBIÉN CONOCIDO COMO ORGANIZADOR DEL TORNEO) 4

PERSONAL DEL EVENTO 4

JUGADOR 4

JUEZ 4

MARISCAL 4

ESPECTADOR 4

CONDUCTA 4

ADAPTACIONES ESPECIALES 4

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA 4

TARDANZA Y AUSENCIA 5

INFRACCIONES DE REGLAS 5

PENALIZACIONES 5

ADVERTENCIAS 5

PÉRDIDA AUTOMÁTICA DE JUEGO 5

DESCALIFICACIÓN DEL TORNEO 5

EXPULSIÓN DEL EVENTO 5

MATERIALES DEL JUGADOR 6

CARTAS DE ARCONTE Y LISTA DE MAZO 6

FUNDAS PARA CARTAS 6

FICHAS, CONTADORES Y CARTAS DE ESTADO 6

REFERENCIAS Y TOMA DE NOTAS 6

IDIOMAS DE LOS MAZOS 6

ÁREAS DE JUEGO ORDENADAS 6

TIEMPOS DE RONDA Y LÍMITE DE TIEMPO 6

LLEGAR AL LÍMITE DE TIEMPO 6

REGLAS DE DESEMPATE 7

FORMATOS OFICIALES 7

ARCONTE 7

ALIANZA 7

LISTA DE RESTRICCIONES DE ALIANZA 8

SELLADO 8

INTRODUCCIÓN

El objetivo de las TRG es proporcionar a los jugadores y al personal del evento la información necesaria para tener un torneo exitoso, justo y divertido. La información para los organizadores de eventos sobre cómo planificar y ejecutar un evento exitoso de KeyForge, que puede incluir uno o más torneos oficiales, se detallará en un documento separado.

La adhesión a las TRG permite una uniformidad de competencia en los eventos de KeyForge jugados en diferentes momentos y lugares, y proporciona el estándar por el cual se jugarán los torneos y se resolverán disputas, en la medida de lo posible, evitando la subjetividad.

Este documento se actualizará con el tiempo. Dichas actualizaciones pueden reflejar nuevas reglas, aclaraciones o directrices, o pueden modificar o revertir reglas anteriores.

DEFINICIONES

A continuación se encuentran las definiciones de los diversos términos utilizados en las Reglas y Directrices de Torneos (TRG).

ESTRUCTURA DEL EVENTO

EVENTO

Un grupo de jugadores de KeyForge, reunidos en su totalidad o en parte bajo la marca KeyForge, con el propósito de realizar uno o más torneos casuales u oficiales de KeyForge.

TORNEO

Una competición entre jugadores de KeyForge que se resuelve jugando partidas de KeyForge en un formato de torneo. Los torneos pueden ser casuales u oficiales, y los torneos oficiales pueden ser clasificatorios o campeonatos.
Un torneo casual se administra bajo las TRG, y puede o no contar con premios proporcionados por Ghost Galaxy o por el organizador del evento. Los resultados de los torneos casuales no otorgan a los jugadores avances hacia la clasificación para un torneo de nivel campeonato. Los torneos casuales pueden usar cualquier formato especificado por el organizador del evento, incluidos formatos oficiales (descritos más adelante en este documento) o cualquier formato alternativo según lo indique el organizador del evento.
Un torneo oficial es un torneo administrado bajo las TRG organizado por Ghost Galaxy o su organizador designado de torneos. Los torneos oficiales pueden involucrar la clasificación de los jugadores o su avance a torneos oficiales de mayor nivel. Ghost Galaxy proporciona los premios en los torneos clasificatorios. Los torneos clasificatorios deben usar uno de los formatos oficiales descritos en este documento.

FORMATO OFICIAL

Un conjunto de reglas por las cuales se rigen los torneos oficiales de KeyForge. Los formatos específicos se detallan más adelante en este documento.

JUEGO

REGLAS Y DIRECTRICES

Las reglas de torneo son métodos objetivos proporcionados en las TRG relacionados con la organización y el arbitraje de eventos de KeyForge.
Las directrices de torneo son parámetros para manejar situaciones relacionadas con eventos de KeyForge que no están explícitamente cubiertas por las reglas de torneo. Dentro de los parámetros proporcionados en las TRG, se otorga flexibilidad a los organizadores del evento para hacer los ajustes necesarios según las circunstancias variables en las que se lleve a cabo el evento.

REGLAS DEL JUEGO

Las reglas de juego de KeyForge, proporcionadas por Ghost Galaxy en la versión más reciente del documento titulado **Reglamento Maestro de KeyForge**. Tanto el reglamento como su documento complementario, **Aprende a Jugar KeyForge**, se pueden descargar en keyforging.com.

COMPONENTES DEL JUEGO

Todos los materiales necesarios para jugar a KeyForge, incluidos mazos, fichas y contadores. Una lista detallada de los materiales que deben ser proporcionados por los jugadores se incluye más adelante en este documento.

ESTADO DEL JUEGO

La posición legal y el estado de todos los componentes del juego se conocen como el estado del juego. Los jugadores son responsables de mantener un estado del juego legal en sus propias partidas de torneo en todo momento.

REGLAMENTO MAESTRO DE KEYFORGE

El documento integral que se encuentra en keyforging.com y que contiene las reglas más actualizadas de KeyForge, incluidas aclaraciones y erratas.
Si existe una discrepancia entre la versión en inglés del Reglamento Maestro de KeyForge y una versión localizada en otro idioma, prevalece la versión en inglés.

ĂREA DE JUEGO

Cada jugador en una partida mantiene su propia área de juego, que incluye los componentes del juego que está utilizando. Un área de juego es parte del estado del juego. Cada jugador es responsable de mantener un área de juego ordenada para evitar confusiones en el estado del juego.

RONDA

Los torneos se dividen en varias rondas, y cada ronda consiste en múltiples partidas. El organizador del evento determina el número de rondas necesarias para un torneo exitoso, según el número de jugadores participantes.

PARTIDA

Una partida es un solo juego o una serie de juegos jugados entre dos jugadores dentro de una ronda de torneo.

ROLES EN UN EVENTO DE KEYFORGE

Los eventos de KeyForge implican varios roles definidos. La misma persona puede asumir más de un rol en un evento.

PARTICIPANTE

Toda persona presente en un evento de KeyForge es un participante, incluidos jugadores, jueces, árbitros, personal del evento, organizadores del evento y espectadores.

ORGANIZADOR DEL EVENTO (TAMBIÉN CONOCIDO COMO ORGANIZADOR DEL TORNEO)

La persona, grupo de personas u organización responsable de administrar y arbitrar un evento. Sus responsabilidades incluyen, pero no se limitan a, cobrar las tarifas de entrada, arbitrar el torneo, juzgar disputas y otorgar premios.

Los organizadores del evento pueden ser empleados de Ghost Galaxy o terceros aprobados.

PERSONAL DEL EVENTO

Las personas que trabajan para el organizador del evento para ayudar a facilitar el desarrollo del torneo, incluidos los jueces. El personal del evento no puede también ser jugador en torneos oficiales en los que esté trabajando.

JUGADOR

Un individuo que juega a KeyForge en un torneo. Cuando un jugador no está activamente participando en una partida de torneo de KeyForge, es un espectador.

JUEZ

Una persona con buen conocimiento de las reglas y regulaciones del juego, designada por el organizador del evento para arbitrar las reglas del torneo y del juego en las partidas de torneo. Un juez que no esté de servicio es un espectador, y debe dejar claro a todos los participantes esta distinción.

Las responsabilidades de un juez incluyen ayudar a los jugadores a resolver disputas, responder preguntas sobre las reglas del torneo y del juego, y emitir advertencias y sanciones cuando sea necesario. En disputas escaladas, los jueces delegan las decisiones finales a un mariscal.

MARISCAL

La persona de autoridad designada por los organizadores del evento para hacer cumplir las TRG y facilitar el desarrollo justo y ordenado de los torneos. Las disputas entre jugadores pueden ser escaladas (desde un juez) a un mariscal, quien adjudicará la disputa y tomará una decisión final. El mariscal tiene la autoridad para descalificar a los jugadores de los torneos y expulsar a los participantes del evento.

Si un jugador solicita una decisión del mariscal, el mariscal escuchará la disputa desde la perspectiva de ambos jugadores y del juez a cargo, si lo hubiera. El mariscal puede consultar con otros oficiales y jueces antes de tomar una decisión final. Una decisión tomada por un mariscal es definitiva.

Cada evento debe contar con un mariscal. Un mariscal también puede ser juez, pero no es necesario. Un mariscal que no esté de servicio es un espectador, y debe dejar claro a todos los participantes esta distinción.

ESPECTADOR

Cualquier individuo que esté presente físicamente en un torneo pero que no esté participando activamente en otro rol. Los espectadores no deben molestar una partida en curso y no pueden proporcionar ninguna información o asistencia a los jugadores durante sus partidas. Si un espectador cree haber presenciado una infracción de las reglas en una partida que está observando, puede informar a un juez. Los espectadores deben cumplir con las reglas de conducta establecidas en este documento.

CONDUCTA

Se espera que todos los participantes en eventos de KeyForge actúen de manera respetuosa durante todo el evento. Además, se espera que todos los participantes se adhieran a las reglas y directrices detalladas en este documento, también en el Reglamento Maestro de KeyForge, cualquier regla adicional impuesta por los organizadores del evento o los administradores de la instalación, así como las leyes federales, estatales y locales.

Durante las partidas de torneo, los jugadores son responsables de mantener el estado del juego en sus propias partidas y asegurarse de que se sigan todas las reglas. Durante una partida, los jugadores deben mantener sus áreas de juego ordenadas para que el estado del juego sea siempre claro. Es responsabilidad de ambos jugadores mantener un estado de juego adecuado y garantizar que todas las habilidades obligatorias y los pasos del juego sean limpios y reconocibles.

Si un jugador olvida usar un efecto opcional durante el momento especificado por ese efecto, no puede utilizarlo retroactivamente sin el consentimiento del oponente. Esto incluye cualquier acción opcional que un jugador pudiera realizar como resultado de corregir un estado del juego. Se espera que los jugadores actúen con respeto y no distraigan ni apresuren intencionadamente a un oponente con la intención de forzar una oportunidad perdida. Del mismo modo, se espera que los jugadores eviten jugar lentamente y otros retrasos innecesarios durante una partida.

Si los jugadores tienen una disputa durante una partida y no pueden resolverla por sí mismos, deben llamar a un juez. El juez responde preguntas y proporciona las decisiones necesarias. Si es necesario, una disputa entre un jugador y un juez que no sea también el mariscal puede ser escalada al mariscal por cualquiera de los jugadores.

El mariscal tiene la última palabra en todas las disputas.

Cuando un juez está observando una partida o se le informa de un problema, debe informar a los jugadores cuando no están siguiendo las reglas del juego. Los jugadores tienen la oportunidad inicial de resolver cualquier situación entre ellos, pero cualquier jugador puede pedir que el juez tome una decisión. En caso de que el juez que asista no sea un mariscal, un jugador puede solicitar que se llame a un mariscal para tomar una decisión final.

Cualquiera que observe una partida y no sea juez o mariscal es un espectador. Todos los espectadores deben evitar interferir con una partida y no deben involucrarse en una disputa entre los jugadores. Si un espectador está siendo disruptivo en una partida, los jugadores deben pedirle que cese el comportamiento disruptivo, y si es necesario, llamar al mariscal para resolver el asunto.

ADAPTACIONES ESPECIALES

Si un jugador tiene una necesidad especial a la hora de participar en un torneo, debe informar al organizador del torneo sobre sus necesidades durante el proceso de registro, antes de que comience la primera ronda del torneo.

El organizador del torneo y otros miembros del personal del evento evaluarán cada solicitud de adaptaciones especiales caso por caso y determinarán la mejor manera de proceder.

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Se espera que todos los participantes del torneo se comporten de manera madura y considerada. Además, se espera que los jugadores jueguen dentro de la legalidad y cumplan las reglas del juego. La conducta antideportiva consiste en comportarse de una manera que interfiera con el juego limpio y la capacidad de los participantes para

disfrutar del evento. A continuación, una lista no exhaustiva de ejemplos:

- Comportamiento agresivo u ofensivo
- Mala higiene personal
- Retardar el juego intencionadamente para ganar tiempo
- Lanzar componentes del juego
- Intentar confundir intencionadamente a un oponente
- Interrumpir una partida en curso
- Utilizar un dispositivo electrónico para obtener ventaja sobre un oponente
- Manipular o dañar intencionadamente la propiedad personal de otro participante
- Soborno o colusión con otros participantes para manipular los resultados del torneo

TARDANZA Y AUSENCIA

Cada jugador es responsable de estar presente en la mesa correcta al inicio de una ronda de torneo. Los jugadores deben atender todas sus necesidades personales antes del comienzo de la ronda para evitar interrupciones o retrasos durante una partida.

Si un jugador no está en su asiento correcto a la hora programada para el inicio de la ronda, se considera que ese jugador está tarde. Si el jugador llega a la mesa correcta dentro de los cinco minutos posteriores al inicio de la ronda, recibe una advertencia formal. La partida puede entonces continuar normalmente con una extensión de tiempo igual al retraso desde el inicio de la ronda. Si el jugador no llega a su asiento correcto dentro de los cinco minutos posteriores al inicio de la ronda, se le otorga una pérdida automática en el juego.

Si un jugador tiene que abandonar una partida en curso por cualquier motivo, debe informar a un juez.

INFRACCIONES DE REGLAS

Una infracción de las reglas es cualquier situación en la que un jugador no sigue correctamente las reglas del juego o las reglas descritas en las TRG. Las infracciones de las reglas también pueden aplicarse a los espectadores que no sigan las reglas de las TRG. A continuación, una lista no exhaustiva de posibles infracciones de las reglas:

- Errores de juego, incluyendo pero no limitándose a:
- » Omitir pasos del juego
- » Omitir habilidades de cartas obligatorias
- » No corregir prontamente un estado de juego incorrecto
- • Tardanza (5 minutos o más)
- • Ausencia al inicio de una partida
- • Fallo en la verificación del mazo
- • Juego intencionadamente lento
- • Ignorar instrucciones o advertencias de un juez, mariscal u organizador del evento
- • Hacer trampas, incluyendo la colusión con otros participantes para manipular los resultados del torneo

PENALIZACIONES

Un juez o mariscal puede imponer penalizaciones a jugadores o espectadores por infracciones de reglas o conducta antideportiva. Las penalizaciones pueden incluir advertencias, pérdidas automáticas de juegos, descalificación de un torneo y expulsión del evento.

ADVERTENCIAS

Un juez o mariscal puede emitir advertencias a jugadores o espectadores por infracciones de reglas o conducta antideportiva. Las advertencias pueden ser informales o formales.

Las advertencias informales son generalmente recordatorios amistosos emitidos a los participantes por infracciones menores. Si un juez o mariscal tiene que emitir repetidamente la misma advertencia a un participante, se debe emitir una advertencia formal. Las advertencias informales son mejores para corregir errores honestos o un mal comportamiento menor.

Las advertencias formales se emiten por infracciones graves de las reglas o conducta antideportiva grave, o cuando un participante ya ha recibido una o más advertencias informales y no ha corregido el comportamiento. Cuando un participante recibe una advertencia formal, el juez o mariscal que la emite la registra en un log y lo informa al personal del evento.

Los participantes que reciban dos advertencias formales en el mismo torneo recibirán una penalización que puede incluir la expulsión del evento, a discreción del mariscal.

Si la transgresión de un jugador se considera lo suficientemente grave, a discreción exclusiva del mariscal, el juez o mariscal puede omitir las advertencias y proceder directamente a imponer una penalización al jugador infractor.

PÉRDIDA AUTOMÁTICA DE JUEGO

Un juez o mariscal puede imponer una pérdida automática de juego a un jugador.

Las pérdidas automáticas de juego no deben emitirse a la ligera. Si una infracción de reglas puede corregirse razonablemente de una manera que preserve la integridad y equidad del juego, se debe tomar la acción correctiva y emitir una advertencia.

DESCALIFICACIÓN DEL TORNEO

El mariscal puede descalificar a un jugador de un torneo por una infracción grave de las reglas o por conducta antideportiva grave. Un jugador descalificado queda inmediatamente eliminado del torneo. Si el jugador descalificado estaba en medio de una partida, su oponente recibe la victoria para esa partida.

La descalificación no debe emitirse a la ligera. En la mayoría de los casos, se debe emitir al menos una advertencia formal al jugador infractor antes de la descalificación.

EXPULSIÓN DEL EVENTO

En las situaciones más graves de infracción de reglas o conducta antideportiva, el mariscal puede expulsar a un jugador o espectador del evento. La persona expulsada debe abandonar el recinto de inmediato. La expulsión del evento nunca debe emitirse a la ligera. En la mayoría de los casos, se debe emitir al menos una advertencia formal al jugador o espectador infractor antes de la expulsión.

MATERIALES DEL JUGADOR

Los jugadores son responsables de proporcionar sus propios componentes necesarios para jugar una partida de KeyForge en un evento de KeyForge. Esto incluye todas las fichas necesarias, contadores, cartas de referencia, cartas de lista de mazos y cartas de identidad de Arconte.

CARTAS DE ARCONTE Y LISTA DE MAZO

Cada mazo de KeyForge consta de 36 cartas (12 de cada una de las 3 casas del mazo), una carta de identidad de Arconte, cuyo reverso es la lista de cartas para ese mazo de KeyForge, y, cuando sea aplicable, una carta de referencia específica del set (por ejemplo, Marea o Criatura Token).

Cada jugador debe presentar la carta de identidad del Arconte o las cartas utilizadas en un torneo al registrarse para el evento. La carta de identidad del Arconte de un jugador debe ser visible en todo momento durante una partida. Dependiendo del formato del evento, la lista de mazos puede estar oculta al oponente.

Los mazos o cartas proxy no están permitidos en los torneos oficiales de KeyForge.

FUNDAS PARA CARTAS

Los jugadores están obligados a usar fundas opacas en sus cartas para todos los eventos oficiales de KeyForge. Todas las fundas dentro de un mazo deben ser idénticas en tamaño, color, textura y estado. Se recomienda a los jugadores llevar fundas adicionales para reemplazar las que puedan dañarse durante el evento.

En eventos casuales, el organizador del evento puede omitir el requisito de las fundas para cartas.

FICHAS, CONTADORES Y CARTAS DE ESTADO

KeyForge utiliza una variedad de fichas, contadores y cartas de estado para rastrear varios aspectos del juego. En torneos oficiales, los jugadores pueden usar las fichas y contadores de cartón y/o cartas de estado incluidas en cualquier set de inicio de KeyForge, o pueden usar componentes de terceros siempre que cumplan con las siguientes directrices:

- Las diferentes fichas y contadores deben ser claramente distinguibles y resistentes a modificaciones accidentales.
- Las fichas y contadores deben tener un tamaño razonable y no oscurecer innecesariamente la información de las cartas.
- Cada conjunto de llaves debe incluir una de cada uno de los colores azul, rojo y amarillo. Las llaves deben tener una diferencia clara y fácilmente discernible entre sus lados forjado y no forjado.
- Los rastreadores de cadenas deben mostrar claramente el número de cadenas que un jugador tiene actualmente.

REFERENCIAS Y TOMA DE NOTAS

Los jugadores no pueden tomar notas ni consultar información de terceros durante una partida. Sin embargo, los jugadores pueden pedir aclaraciones a un juez utilizando documentos oficiales de reglas. Los documentos oficiales de reglas incluyen la versión actual del Reglamento Maestro de KeyForge, el KeyForge Master Vault, este documento TRG, y cualquier otro documento de reglas adicional que Ghost Galaxy publique en el futuro.

El uso de marcas, dados, fichas o formas similares de ayuda para la memoria con el fin de rastrear el estado del juego con precisión no se considera tomar notas. Cualquier material utilizado para rastrear el estado del juego debe ser claramente explicado y visible para el oponente.

IDIOMAS DE LOS MAZOS

Los organizadores del evento pueden determinar qué idiomas son estándar para los mazos de KeyForge utilizados en un evento. El inglés siempre se considera un idioma estándar para todos los torneos oficiales de KeyForge. Cada jugador es responsable de conocer cómo jugar las cartas en su propio mazo. Si un jugador usa cartas impresas en un idioma no estándar, debe proporcionar a su oponente una lista de mazos impresa en uno de los idiomas estándar del evento. El personal del evento puede utilizar el KeyForge Master Vault para consultar las cartas durante una partida y responder preguntas sobre cartas en idiomas no estándar.

Si hay una discrepancia entre la versión en inglés de una carta y la misma carta localizada en otro idioma, prevalece la versión en inglés.

ĂREAS DE JUEGO ORDENADAS

Los jugadores deben mantener un área de juego ordenada durante una partida para que el estado actual del juego sea siempre evidente. Un área de juego muy desordenada crea confusión y puede considerarse conducta antideportiva. Un área de juego ordenada incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

- La reserva de Æmbar de un jugador debe estar claramente definida, bien separada de la reserva común y fácilmente contable.
- La diferencia entre cartas preparadas y agotadas debe ser siempre clara.
- El mazo, la pila de descartes, los archivos y la mano de un jugador deben mantenerse siempre separados y claramente identificables.
- Las mejoras deben estar unidas a las cartas de manera que se identifiquen fácilmente.
- Las cartas purgadas deben estar fuera del área de juego de tal manera que no puedan confundirse con cartas en juego o en otra zona fuera de juego.

TIEMPOS DE RONDA Y LÍMITE DE TIEMPO

Para todos los formatos, las rondas eliminatorias, las rondas de cuartos de final y las rondas de semifinales duran 45 minutos cada una. La partida final se juega en una serie al mejor de tres, con cada partida de 45 minutos de duración.

LLEGAR AL LÍMITE DE TIEMPO

Si una partida sigue en progreso cuando se llama el tiempo de la ronda, el juego procede con los siguientes pasos:

1. El jugador que actualmente está tomando su turno (Jugador Uno) termina su turno. Si el Jugador Uno logra la victoria al final de su turno, la partida termina. De lo contrario, procede al paso 2.
2. El oponente (Jugador Dos) toma su turno final. Si el Jugador Dos logra la victoria al final de su turno, la partida termina. De lo contrario, procede al paso 3.
3. El Jugador Uno comienza su turno final. Este turno final procede hasta que se complete el Paso 1 (el paso "Forjar una Llave"), luego el turno termina. Si el Jugador Uno logra la victoria al final de este turno, la partida termina. De lo

contrario, se procede a las reglas de desempate que se describen a continuación.

REGLAS DE DESEMPATE

Si ninguno de los jugadores ha logrado la victoria (forjando tres llaves) después de completar los tres pasos mencionados anteriormente, deben seguir los siguientes pasos (en orden) para determinar quién recibe la victoria del juego. El oponente de ese jugador recibirá una derrota para ese juego.

Nota: Los siguientes pasos se llevan a cabo en una fase de desempate posterior a la partida. Mientras se siguen estos pasos, ninguno de los jugadores se considera que está tomando su turno, y no hay habilidades de cartas activas.

1. Cada jugador que tenga al menos 6 forja una llave (retirando los 6 de sus reservas como de costumbre). Las cartas que afecten el costo de Æmbar no tienen efecto durante este paso. Cada jugador solo puede forjar 1 llave en este paso.
2. El jugador con más llaves forjadas es el ganador. Si hay empate, procede al paso 3.
3. El jugador con más Æmbar restante en su reserva es el ganador. Si sigue habiendo empate, procede al paso 4.
4. El jugador con el menor número de cadenas es el ganador. Si sigue habiendo empate, procede al paso 5.
5. El jugador con más criaturas amistosas en juego es el ganador. Si sigue habiendo empate, procede al paso 6.
6. El primer jugador es el ganador.

Ejemplo: *Se llama el tiempo durante el turno del Jugador Uno. El Jugador Uno termina su turno y tiene 1 llave forjada y 13. El Jugador Dos ahora toma su turno final, y después de completarlo tiene 2 llaves forjadas y 7, mientras que el Jugador Uno aún tiene 13 en su reserva. El Jugador Uno ahora realiza un último paso de "forjar una llave"; el Jugador Dos tiene una carta en juego que aumenta el costo de llave del Jugador Uno en 1, por lo que el Jugador Uno gasta 7 para forjar su segunda llave, dejándolo con un total de 2 llaves forjadas y 6.*

Como ninguno de los jugadores ha forjado tres llaves, la partida procede a una fase de desempate: Ambos jugadores realizan simultáneamente un paso de "forjar una llave" (no hay habilidades de cartas activas, por lo que el costo de llave es 6). Después de este paso, el Jugador Uno tiene 3 llaves forjadas y 0, y el Jugador Dos tiene 3 llaves forjadas y 1. Dado que ambos jugadores tienen el mismo número de llaves forjadas, comparan sus reservas de Æmbar. El Jugador Dos tiene más Æmbar en su reserva y gana la partida.

FORMATOS OFICIALES

Esta sección describe los cuatro formatos aprobados para torneos oficiales de KeyForge. Ghost Galaxy se reserva el derecho de aprobar modificaciones a estas reglas antes del inicio de un torneo oficial. Los organizadores de eventos pueden ponerse en contacto con Ghost Galaxy antes del inicio de sus eventos para solicitar excepciones a estas reglas según las circunstancias locales.

ARCONTE

El formato Arconte enfrenta el mazo Arconte de un jugador contra el mazo Arconte elegido por su oponente.

Cada jugador utiliza: Un mazo Arconte de KeyForge de cualquier set considerado legal por el organizador del evento.

Registro: Cada jugador debe registrarse a sí mismo y su mazo Arconte en la sede del evento. El mazo Arconte debe estar completo y sin modificaciones.

Listas de mazo: Las listas de mazo son información abierta. Los jugadores deben permitir que su oponente revise su lista de mazo antes de comenzar la partida, y en cualquier momento durante la partida si lo solicita.

Rondas clasificatorias: Los torneos en formato Arconte utilizan la estructura de torneo Playstile 2LO y se juegan en una serie de rondas clasificatorias, con cada ronda presentando cualquier cantidad de partidas entre dos jugadores, y cada partida consistiendo en un juego. El ganador de cada partida es responsable de informar el resultado a la sede del evento.

Los jugadores quedan eliminados tras perder dos partidas, también conocido como "dos derrotas y fuera (2LO)".

Las rondas clasificatorias continúan hasta que un número predeterminado de jugadores alcanza el corte final (generalmente ocho jugadores). El tamaño del corte final y el número de rondas clasificatorias necesarias para alcanzarlo dependen del número de jugadores al comienzo del torneo. El organizador del evento tomará estas decisiones antes de que comience la primera ronda del torneo.

Finales: Después de concluir las rondas clasificatorias, los jugadores restantes que han calificado para el corte final proceden a las finales. Las finales consisten en partidas de eliminación simple hasta que solo queden dos jugadores. La partida final se juega en una serie al mejor de tres. En otras palabras, para resolver la partida, los jugadores continúan jugando hasta que uno de ellos gane dos juegos. El jugador que perdió el juego anterior elige qué jugador actuará como "primer jugador" para el próximo juego, si es necesario.

Puedes leer más sobre la estructura del torneo Playstile 2LO en keyforging.com/playstile-2lo-tournaments.

ALIANZA

El formato Alianza desafía tanto las habilidades de juego de un jugador como su estrategia de construcción de mazos, permitiendo que los mazos de Alianza se creen a partir de hasta tres mazos Arconte diferentes del mismo set de KeyForge.

Creación de mazos de Alianza: Antes del inicio de un torneo en formato Alianza, cada jugador participante debe crear un mazo de Alianza. Un mazo de Alianza consiste en tres grupos de cartas de casa de hasta tres mazos Arconte diferentes del mismo set de KeyForge.

Cada grupo de cartas seleccionado debe ser de una casa diferente.

Además, ningún mazo de Alianza puede contener más de una carta con el mismo nombre de la Lista de Restricciones de Alianza, y esa carta no puede aparecer en el mazo de Alianza en una cantidad mayor que la especificada en la Lista de Restricciones de Alianza. Si un jugador elige usar un mazo Arconte sin modificar en un torneo de formato Alianza, ese mazo no está sujeto a la Lista de Restricciones de Alianza.

Un grupo de cartas de casa es el conjunto de 12 cartas dedicadas a una sola casa dentro de un mazo Arconte (cada mazo Arconte siempre consta de tres grupos de cartas de casas diferentes). Para los efectos de resolver cualquier habilidad de cartas, la lista de cartas en el grupo de casa (así como las casas de esas cartas) se considera que están en la carta Arconte del mazo.

Si un mazo de Alianza se construye a partir del set Mareas Oscuras, el mazo debe incluir la carta de referencia de la Marea (Tide). Los mazos construidos a partir de otros sets no pueden incluir la carta de referencia de la Marea.

Si un mazo de Alianza se construye a partir del set Vientos de Intercambio, debe incluir exactamente una carta de referencia de criatura token de un mazo Arconte que haya contribuido con al menos un grupo de casa al mazo de Alianza. Los mazos construidos a partir de otros sets no pueden incluir cartas de referencia de criaturas token.

Cada jugador usa: Un mazo de Alianza de KeyForge que consiste en tres grupos de casas de hasta tres mazos Arconte diferentes del mismo set de KeyForge. Alternativamente, un jugador puede traer un mazo Arconte sin modificar.

Registro: Cada jugador debe registrarse a sí mismo y a su mazo en la sede del evento. Si un jugador se registra con un mazo de Alianza, la carta de lista de mazos de cada mazo Arconte utilizado para construir el mazo de Alianza debe presentarse en la sede para su inspección, y el jugador debe registrar qué casa de cada lista de mazos se utilizó para construir el mazo de Alianza. Los mazos de Alianza construidos a partir del set Vientos de Intercambio también deben registrar la criatura token elegida para el mazo.

Listas de mazos: Las listas de mazos son información abierta. Los jugadores deben permitir que su oponente revise su lista de mazos antes del inicio de la partida, y en cualquier momento durante la partida si lo solicita.

Rondas clasificatorias: Los torneos en formato Alianza utilizan la estructura Playstile 2LO y se juegan en una serie de rondas clasificatorias, con cada ronda presentando cualquier cantidad de partidas entre dos jugadores, y cada partida consistiendo en un juego. El ganador de cada partida es responsable de informar el resultado a la sede del evento.

Los jugadores quedan eliminados tras perder dos partidas, también conocido como "dos derrotas y fuera (2LO)." Las rondas clasificatorias continúan hasta que un número predeterminado de jugadores alcanza el corte final (generalmente ocho jugadores). El tamaño del corte final y el número de rondas clasificatorias necesarias para alcanzarlo dependen del número de jugadores al comienzo del torneo. El organizador del evento tomará estas decisiones antes de que comience la primera ronda del torneo.

Finales: Después de concluir las rondas clasificatorias, los jugadores restantes que han calificado para el corte final proceden a las finales. Las finales consisten en partidas de eliminación simple hasta que solo queden dos jugadores. La partida final se juega en una serie al mejor de tres. En otras palabras, para resolver la partida, los jugadores continúan jugando hasta que uno de ellos gane dos juegos. El jugador que perdió el juego anterior elige qué jugador actuará como "primer jugador" para el próximo juego, si es necesario.

Puedes leer más sobre la estructura del torneo Playstile 2LO en keyforging.com/playstile-2lo-tournaments.

LISTA DE RESTRICCIONES DE ALIANZA

Ningún mazo de Alianza puede incluir más de una carta con el mismo nombre de la siguiente lista. Esa carta se conoce como la carta restringida del mazo. Además, la carta restringida de un mazo no puede aparecer en el mazo en una cantidad mayor a la especificada en la Lista de Restricciones de Alianza.

Un mazo Arconte sin modificar que se use en un torneo de Alianza no necesita cumplir con la Lista de Restricciones de Alianza.

Nombre de Carta	Cantidad Permitida
Desorientar	Cualquier cantidad
Cronus	Cualquier cantidad
Controlar al Débil	Cualquier cantidad
Cámara de Ámbar Oscuro	1 por Mazo
Transpondedor FOF	Cualquier cantidad
Forma Fantasma	Cualquier cantidad
Hallafest	Cualquier cantidad
Infomo	Cualquier cantidad
Instructor de Legionarios	Cualquier cantidad
Acceso a la Biblioteca	1 por Mazo
Generosidad Marciana	1 por Mazo
Modo Sigiloso	Cualquier cantidad
Viajero del Tiempo	Cualquier cantidad
Acción Coordinada	Cualquier cantidad

Ejemplo 1: Supón que tienes tres grupos de cartas, todos del set Vientos de Intercambio, que contienen lo siguiente: Brobnar con una copia de Hallafest, Saurios con tres copias de Entrenador de Legionarios, e Insondable con dos copias de Desorientar (y ninguno de esos tres grupos contiene otras cartas restringidas). Dado que todos esos grupos de cartas de casa contienen una carta de la Lista de Restricciones de Alianza, ninguno de ellos puede combinarse en el mismo mazo de Alianza. Sin embargo, cualquiera de esos grupos podría usarse en un mazo de Alianza siempre que la carta restringida de ese grupo sea la única carta restringida, por nombre, en todo el mazo de Alianza.

Ejemplo 2: Supón que tienes dos grupos de cartas de casa, ambos del set Mutación Masiva, que contienen lo siguiente: Dis con una copia de Cámara de Ámbar Oscuro, y Sombras con una copia de Cámara de Ámbar Oscuro. Esos dos grupos de cartas no podrían combinarse en el mismo mazo de Alianza porque Cámara de Ámbar Oscuro está limitada a 1 por mazo.

SELLADO

El formato Sellado desafía a cada jugador a crear la mejor combinación de mazo a partir de los grupos de cartas de casa encontrados en hasta tres mazos sellados de KeyForge.

Cada jugador usa: Hasta tres mazos Arconte sellados de KeyForge del mismo set. Un mazo sellado es uno que está sin abrir y en su empaque original. El organizador del evento determina qué set de KeyForge, de entre los dos lanzamientos más recientes, se utilizará para el torneo. Cada jugador decide cuántos mazos sellados (uno, dos o tres) de ese set utilizará para crear su Alianza.

Registro: Cada jugador debe registrarse en la sede del evento y presentar sus mazos Arconte sellados (como prueba de que están sellados), o recibir sus mazos Arconte sellados si son proporcionados por el organizador del evento.

Creación de mazos sellados: Después de completar el registro, el organizador del evento anuncia que todos los jugadores pueden abrir simultáneamente sus mazos sellados. Cada jugador construye un único mazo Sellado seleccionando tres grupos de cartas de casas diferentes de entre todos **los grupos de cartas** proporcionados por sus mazos sellados. Un grupo de cartas de casa es el conjunto de 12 cartas dedicadas a una sola casa dentro de un mazo Arconte. Cada

jugador debe usar solo los grupos de cartas de los mazos sellados que abrió; no se permite intercambiar grupos o mazos con otros jugadores. Cada grupo de cartas seleccionado debe ser de una casa diferente.

Los mazos sellados no necesitan cumplir con la Lista de Restricciones de Alianza.

Si un mazo Sellado se construye a partir del set Mareas Oscuras, debe incluir la carta de referencia de la Marea (Tide). Los mazos construidos a partir de otros sets no pueden incluir la carta de referencia de la Marea.

Si un mazo Sellado se construye a partir del set Vientos de Intercambio, debe incluir exactamente una carta de referencia de criatura token de un mazo Arconte que haya contribuido con al menos un grupo de casa al mazo Sellado. Los mazos construidos a partir de otros sets no pueden incluir cartas de referencia de criaturas token.

Un jugador puede optar por jugar con uno de sus mazos Arconte sellados en su estado original, sin modificaciones.

La construcción del mazo debe completarse en 30 minutos.

Listas de mazos: Las listas de mazos se mantienen ocultas del jugador oponente durante una partida, pero cada jugador debe hacer visibles a su oponente las casas disponibles en su mazo en todo momento. Los jugadores pueden optar por hacer visible su lista de mazos a los espectadores, pero no están obligados a hacerlo. Los jugadores deben mostrar su lista de mazos al personal del evento siempre que se lo soliciten.

Calibración de mazos: Entre cada ronda de un torneo Sellado, antes de sentarse con sus próximos oponentes, los jugadores pueden calibrar sus mazos sustituyendo uno o más grupos de cartas de casa con uno o más de sus grupos de cartas de casa no utilizados de los mazos Arconte que abrieron al comienzo del torneo. Después de la calibración, un mazo debe consistir en tres grupos de cartas de casas diferentes.

Si un mazo Sellado se construye a partir del set Vientos de Intercambio, el jugador también puede sustituir la carta de referencia de la criatura token elegida con una de las cartas de referencia de criaturas token no utilizadas de los mazos Arconte que abrieron al comienzo del torneo, siempre que la nueva carta de referencia de criatura token provenga de un mazo que también haya contribuido con al menos un grupo de casa al mazo Sellado.

Rondas clasificatorias: Los torneos en formato Sellado utilizan la estructura Playstile 2LO, con cada ronda presentando cualquier cantidad de partidas entre dos jugadores, y cada partida consistiendo en un juego. El ganador de cada partida es responsable de informar el resultado a la sede del evento.

Los jugadores quedan eliminados tras perder dos partidas, también conocido como "dos derrotas y fuera (2LO)." Las rondas clasificatorias continúan hasta que un número predeterminado de jugadores alcanza el corte final (generalmente ocho jugadores). El tamaño del corte final y el número de rondas clasificatorias necesarias para alcanzarlo dependen del número de jugadores al comienzo del torneo. El organizador del evento tomará estas decisiones antes de que comience la primera ronda del torneo.

Finales: Después de concluir las rondas clasificatorias, los jugadores restantes que han calificado para el corte final proceden a las finales. Las finales consisten en partidas de eliminación simple hasta que solo queden dos jugadores. La partida final se juega en una serie al mejor de tres. En otras palabras, para resolver la partida, los jugadores continúan jugando hasta que uno de ellos gane dos juegos. El jugador que perdió el juego anterior elige qué jugador actuará como "primer jugador" para el próximo juego, si es necesario.

Puedes leer más sobre la estructura del torneo Playstile 2LO en keyforging.com/playstile-2lo-tournaments.